



**RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PENGAMBILAN
KEPUTUSAN PENILAIAN KINERJA BERBASIS WEB PADA
CV ANUGERAH MANDIRI**

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Sistem Informasi

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Oleh:

BAGUS MARDIANTO

15410100165

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

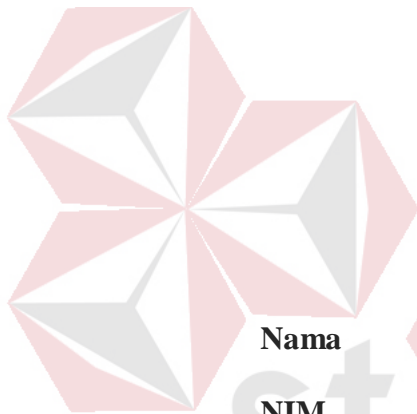
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PENGAMBILAN KEPUTUSAN PENILAIAN KINERJA BERBASIS WEB PADA CV ANUGERAH MANDIRI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

Nama : BAGUS MARDIANTO

NIM : 15410100165

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

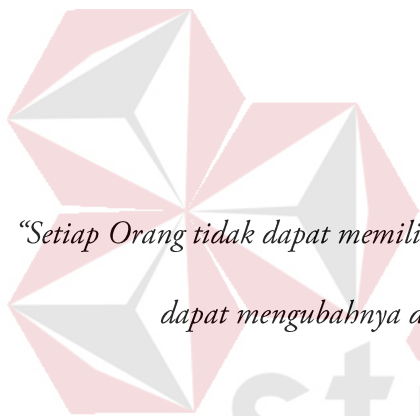
2019

*“Aku murung seperti Squirdward, Terkadang Egois seperti Tuan Crab, Sedikit bodoh
seperti Patrik Tapi aku akan selalu bahagia seperti Spongebob”*



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA



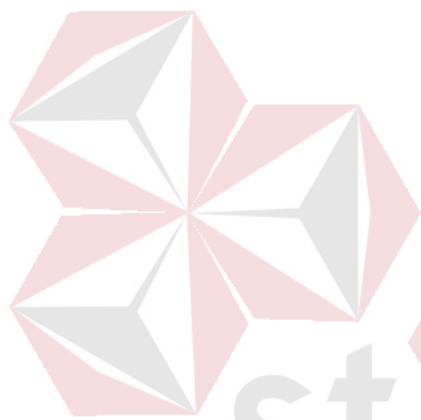
“Setiap Orang tidak dapat memilih untuk dilahirkan dan bagaimana dia di dunia tetapi dapat mengubahnya dengan mencoba dan berdoa kepada tuhan”

stikom
SURABAYA



“Kita tidak akan mendapat hal yang besar dan banyak sebelum bisa mensyukuri apa yang sudah di dapat”

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA


LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PENGAMBILAN
KEPUTUSAN PENILAIAN KINERJA BERBASIS WEB PADA
CV ANUGERAH MANDIRI

Laporan Kerja Praktik oleh
BAGUS MARDIANTO
NIM : 15410100165
Telah diperiksa, diuji dan disetujui


Surabaya, 2 July 2019

Disetujui :

Pembimbing


I Gusti Ngurah Alit Widana P, S.T., M.Eng.
NIDN. 0805058602

Penyelia


Suyanto
Direktur

Mengetahui,



Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi
DAN INFORMATIKA


Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Saya:

Nama : Bagus Mardianto

NIM : 15410100165

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informasi

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM
PENGAMBILAN KEPUTUSAN PENILAIAN KINERJA
BERBASIS WEB PADA CV ANUGERAH MANDIRI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 2 Juli 2019

Yang Menyatakan



NIM: 15410100165

ABSTRAK

CV Anugerah Mandiri adalah perusahaan bergerak di bidang jasa pengecatan yang memiliki beberapa bisnis yaitu pengecatan dari permintaan mitra kerja, pengecatan perabotan rumah maupun perusahaan, dan pengecatan bangunan (Villa, Hotel, Apartemen, Perusahaan, Rumah, dan Masjid). Dalam proses pencarian karyawannya CV Anugrah Mandiri tidak menggunakan jasa perusahaan *outsourcing* yaitu dengan cara membuka lowongan melalui pemasangan iklan di surat kabar dan instansi-instansi disekitar lingkungan perusahaan serta informasi dari mulut ke mulut.

Solusi yang dirancang adalah aplikasi penilaian kinerja yang berbasis *website*. Dengan aplikasi ini diharapkan nantinya dapat membantu membantu manager untuk menilai karyawan. Metode yang digunakan dalam rancang bangun tersebut adalah *Metode Analytical Hierarchy Process (AHP)*. Tahapan yang digunakan adalah perencanaan, analisis kebutuhan, desain dan pemrograman, implementasi sistem.

Dengan aplikasi ini diharapkan nantinya dapat diharapkan nantinya dapat membantu membantu manager untuk menilai karyawan dan membentuk sumber daya manusia yang berkompeten serta meningkatkan skill pegawai dalam mengerjakan beberapa proyek maupun memperbaiki komunikasi antar pegawai dalam CV Anugerah Mandiri

Kata kunci : *Metode Analytical Hierarchy Process (AHP)*, Penilaian Kinerja, *Website*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pengambilan Keputusan Penilaian Kinerja Berbasis Web Pada Cv Anugerah Mandiri” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk lulus mata kuliah Kerja Praktik pada Program Studi S1 Sistem Informasi Stikom Surabaya. Melalui kesempatan yang sangat berharga ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada:

1. Kedua orang tua dan adik-adik saya yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik buat anak dan kakaknya.
2. Bapak I Gusti Ngurah Alit Widana P, S.T.M.Eng. selaku dosen pembimbing
3. Teman-teman seperjuangan kerja praktik yang bersama-sama membantu, memberi dukungan, dan saran dari awal proses kerja praktik hingga pembuatan laporan ini.
4. Bapak Suyanto selaku Penyelia CV Anugerah Mandiri yang juga memberikan masukan terhadap aplikasi yang saya buat.
5. Jennie BLACKPINK yang memberikan bantuan moral dari Video dan Foto Instagram dalam pengerjaan proses kerja praktik
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materi dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 2 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah CV Anugerah Mandiri	6
2.2 Visi CV Anugerah Mandiri	8
2.3 Misi CV Anugerah Mandiri	8
2.4 Struktur Organisasi CV Anugerah Mandiri	8
2.5 <i>Job Description</i>	9
BAB III LANDASAN TEORI	12
3.1 <i>Website</i>	12
3.2 SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	13
3.3 Aplikasi	14

3.4 Sistem Pengambilan Keputusan.....	15
3.5 Metode <i>AHP (Analytical Hierarchy Process)</i>	15
3.6 <i>Database</i>	16
3.7 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	16
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	17
4.1 Perencanaan	17
4.1.1 Wawancara	17
4.2 Analisis	18
4.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	18
4.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	19
4.2.3 Kebutuhan Sistem	20
4.3 Desain	21
4.3.1 <i>System Flowchart</i>	21
4.3.2 <i>Context Diagram Dan Data Flow Diagram</i>	26
4.3.3 Perancangan <i>Database</i>	29
4.3.4 <i>Conceptual Data Model</i>	29
4.3.5 <i>Physical Data Model</i>	30
4.4 Implementasi.....	30
4.4.1 Implementasi Web Penilaian Kinerja.....	31
BAB V PENUTUP	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 4. 1 Wawancara Perusahaan.....	17
Table 4. 2 Analisis Kebutuhan Fungsional	18



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1 <i>System flowchart (Login)</i>	22
Gambar 4. 2 <i>System flowchart (Laporan Data Pegawai)</i>	23
Gambar 4. 3 <i>System flowchart (Sistem kriteria)</i>	24
Gambar 4. 4 <i>System flowchart (Sistem Pegawai)</i>	25
Gambar 4. 5 <i>Context Diagram</i>	26
Gambar 4. 6 <i>Data flow diagram level 0</i>	27
Gambar 4. 7 <i>Data flow diagram level 1 (Mengisi data master)</i>	27
Gambar 4. 8 <i>Data flow diagram level 1 (Penilaian)</i>	28
Gambar 4. 9 <i>Data flow diagram level 2 (Penilaian)</i>	28
Gambar 4. 10 <i>Conceptual Data Model</i>	29
Gambar 4. 11 <i>Physical Data Model</i>	30
Gambar 4. 12 <i>Halaman login</i>	31
Gambar 4. 13 <i>Halaman Pegawai</i>	32
Gambar 4. 14 <i>Halaman Input Pegawai</i>	33
Gambar 4. 15 <i>Halaman Edit data Pegawai</i>	34
Gambar 4. 16 <i>Halaman Nilai</i>	34
Gambar 4. 17 <i>Halaman input Nilai</i>	35
Gambar 4. 18 <i>Halaman Edit data Nilai</i>	36
Gambar 4. 19 <i>Rekomendasi</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Form KP-5	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Form KP-6	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 . Form KP-7	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Kartu Bimbingan KP	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 . Biodata Penulis	Error! Bookmark not defined.



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi pada saat ini telah menjadi bagian di dalam kehidupan manusia. Hal tersebut didasarkan pada berkembangnya jaman kearah yang lebih modern dan dinamis. Dengan demikian segala sesuatu hal dituntut lebih cepat untuk bisa mengimbangi dari laju perkembangan jaman. Teknologi dalam hal ini sangat membantu manusia dalam melakukan suatu pekerjaannya supaya lebih cepat dan tepat.

Karyawan atau sumberdaya manusia (SDM) merupakan aset yang sangat penting dan unik dalam sebuah perusahaan. Di antara aset-aset lain seperti modal, bangunan, mesin, peralatan kantor, persediaan barang, dan lainnya hanya karyawanlah yang dapat bernapas, berpikir, merasa, dan berperilaku. Keunikan ini jika memiliki kualitas yang baik dan dilibatkan dalam aktivitas usaha akan memberikan sumbangan yang besar bagi kemajuan perusahaan

CV Anugerah Mandiri merupakan sebuah perusahaan swasta yang bergerak dibidang jasa pengecatan. Perusahaan tersebut berdiri pada tahun 2007. Pendiri jasa pengecatan CV Anugerah Mandiri ialah Bapak Suyanto. Jasa pengecatannya meliputi dari pengecatan perumahan, perhotelan, apartemen, villa, perusahaan, dan mitra kerja. Jasa pengecatan CV Anugerah Mandiri memiliki beberapa jenis yaitu cat tembok, cat perabotan rumah/perusahaan, cat pembangunan, cat gambar logo (permintaan dari mitra kerja). Perusahaan tersebut berlokasi di Desa Bulang RT.17 RW.04 Klopoh Sepuluh-Sukodono Sidoarjo 61258.

CV Anugerah Mandiri memiliki visi dan misi. Visi CV Anugerah Mandiri adalah Menjadi perusahaan terkemuka, terpercaya dalam bidang pengecatan di Jawa Timur. Target yang dimiliki CV Anugerah Mandiri 125 juta/bulannya. Pendapatan perbulannya yang dimiliki CV Anugerah Mandiri 107 juta/bulannya. Karyawan yang dimiliki oleh CV Anugerah Mandiri ialah 55 karyawan dan karyawan tidak tetap sebanyak 17 orang.

Pada CV Anugerah Mandiri memiliki proses alur bisnis yang cukup baik untuk mewujudkan target yang dimilikinya. Ada beberapa proses alur bisnis yang dijalankan oleh perusahaan, tersebut diantara lain proses bisnis pada mitra kerja yaitu mitra kerja memilih klien-klien yang mau rumahnya dijadikan promosi dari mitra kerjanya, apabila klien tersebut mau tembok rumahnya dicat menurut gambar logo dari mitra kerjanya.

Pada CV Anugerah Mandiri adalah perusahaan bidang jasa pengecatan yang dimana membutuhkan pegawai yang berkompeten di serta dapat berkomunikasi dengan anggota lainnya dan perlu adanya sistem pengambilan keputusan yang bertujuan membantu manager untuk menilai karyawan dengan objective serta memberikan reward kepada karyawan yang berprestasi.

Berdasarkan penjabaran singkat mengenai masalah diatas, maka dibutuhkan suatu solusi untuk dapat melakukan penilaian dengan objective. Solusi tersebut yaitu pembuatan aplikasi penilaian kinerja yang berbasis *website*. Dengan aplikasi ini diharapkan nantinya dapat membantu membantu manager untuk menilai karyawan dan membentuk sumber daya manusia yang berkompeten serta meningkatkan skill pegawai dalam mengerjakan beberapa proyek maupun memperbaiki komunikasi antar pegawai dalam CV Anugerah Mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *system* pengambilan keputusan penilaian kinerja berbasis *website* pada CV anugrah mandiri?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan untuk memberi batasan dalam pembuatan rancang bangun aplikasi ini adalah :

1. Data yang di olah hanya kinerja pegawai tahun 2017 -2018 dari pegawai pada CV Anugerah
2. Penilaian kinerja menggunakan Metode AHP (*Analitycal Hierarchi Process*)
3. Sistem hanya dapat di akses oleh pihak Manager
4. Sistem *DataBase* menggunakan *MySql*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan rancang bangun aplikasi untuk menghasilkan, aplikasi *website* yang memiliki fitur tentang proses perhitungan kinerja pegawai pada CV Anugerah Mandiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan untuk perusahaan dari pembuatan rancang bangun aplikasi ini adalah :

1. Penilaian Kinerja dapat dilakukan lebih *objectiv*
2. Mempermudah perhitungan kinerja pegawai setiap bulan nya sebagai evaluasi.
3. Membantu manager dalam menilai kinerja karyawan untuk memberikan penghargaan

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Karyawan Berbasis Web pada CV Anugerah Mandiri adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah yang menjelaskan batasan-batasan dari sistem yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang ditetapkan. Tujuan dan manfaat dari kerja praktik, kemudian dilanjutkan dengan membuat sistematika penulisan laporan kerja praktik.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum CV Anugerah Mandiri, yaitu tentang identitas perusahaan, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, deskripsi struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian laporan Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Karyawan Berbasis *Website* Pada CV Anugerah Mandiri. Landasan teori meliputi aplikasi, Penilaian Kinerja, *website*, SDLC, *database*.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan tentang pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik, yaitu menganalisis sistem, mendesain sistem, mengimplementasikan sistem, dan melakukan pembahasan terhadap implementasi sistem. Mendesain sistem mulai dari analisis sistem, *document flowchart*, *system flowchart*, diagram jenjang, *context diagram*, DFD (*Data Flow Diagram*), CDM (*Conceptual Data Model*), PDM (*Physical Data Model*), struktur tabel dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari pembuatan *website* Penilaian Kinerja karyawan pada CV Anugerah Mandiri dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan *website* yang telah dibuat oleh penulis.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah CV Anugerah Mandiri

Pada tahun 1990 Bapak Suyanto merintis bersama temannya untuk bekerja sebagai pembangunan Perumahan, Apartemen, dan Hotel. Di saat itu Pak Suyanto menekuni pekerjaannya sebagai pembangunan, sampai akhirnya beliau dipercaya oleh atasan untuk memegang sebuah proyek di tahun 1996. Proyek yang dipegang oleh Pak Suyanto ialah PT Trijaya Kartika Surabaya. Proyek Apartemen Pucung Marina di Jln. Margorejo Indah Surabaya pada tahun 1996 s/d 1997. Pada tahun 1996 s/d 1997 Pak Suyanto mendapatkan proyek Perumahan CIPUTRA di PT CIPUTRA Surabaya. Pada tahun Pada tahun 1996 s/d 1998 Pak Suyanto mendapatkan proyek PLTU Paiton Probolinggo, proyek HM. Sampoerna Rungkut, Pandaan, dan Malang, proyek Pioneer Kerebet Malang di PT Surya Dhipa Chemicon Surabaya. Pada tahun 1997 Pak Suyanto keluar dari perusahaan untuk merancang perusahaan yang sudah beliau buat. Beliau merancang perusahaannya hingga akhirnya beliau mendapatkan mitra kerja sebelum membangun perusahaannya.

Pada tahun 1997 s/d 1998 Pak Suyanto mendapatkan proyek perumahan Pondok Tjandra Indah Surabaya di PT Pondok Tjandra Indah Surabaya. Pada tahun 1997 s/d 1998 Pak Suyanto mendapatkan proyek Ruang Pompa Air Bendungan Ketanon Tulung Agung di PT Adhi Karya. Pak Suyanto ingin mendirikan perusahaan sendiri karena beliau memiliki rancangan perusahaan yang akan dibuatnya. Pada tahun 1998 s/d 2000 Pak Suyanto mendapatkan proyek

Masjid Al-AKBAR di PT Waskita Karya Persero Surabaya. Pada tahun 2001 s/d 2002 Pak Suyanto mendapatkan proyek Terminal Bus kabupaten Tuban dan proyek Pasar Baru Bangkalan pada tahun 2008 di PT Hutama Karya Surabaya. Pada tahun 2002 s/d 2003 Pak Suyanto mendapatkan proyek Hotel Hyatt dan proyek PTC Mall di CV Multi Cipta Surabaya. Pada tahun 2003 Pak Suyanto mendapatkan proyek Apartemen/Hotel Somerset dan proyek Apartemen Puri Darmo Surabaya di PT Nippon Paint Gresik.

Pada tahun 2003 s/d 2007 Pak Suyanto mendapatkan proyek PT Atina Gedangan pada tahun 2003, proyek PT Yamaha Masik Indonesia Gedangan pada tahun 2004, proyek PT Ajinomoto pada tahun 2004 s/d 2007, proyek PT IST-PIER pada tahun 2005, proyek PT Meiji Bangil-Pasuruan pada tahun 2005, proyek PT Pakarti Riken Indonesia Gedangan-Sidoarjo di PT Indonakano Surabaya. Pada 2007 Pak Suyanto mendapatkan pengalaman banyak untuk mendirikan perusahaannya sendiri. Pak Suyanto akhirnya mendirikan perusahaannya yang diberi nama “CV Anugerah Mandiri” lalu Pak Suyanto mendaftarkan SIUP, NPWP, dan sebagainya. Pada tahun 2007 s/d 2016 Pak Suyanto mendapatkan project *painting outlet/non outlet, indoor dan outdoor* di PT Excelcomindo Pratama Tbk. Pada tahun 2009 Pak Suyanto mendapatkan proyek PT Ajinomoto di PT Indonakano Surabaya.

Pada tahun 2011 s/d 2013 Pak Suyanto mendapatkan *painting outlet/non outlet, indoor dan outdoor* untuk area Jakarta, Bekasi, Gresik, dan Surabaya di PT Multi Media Seluler. Pada tahun 2014 Pak Suyanto mendapatkan proyek *painting indoor dan outdoor* di PT Philips Indonesia. Pada tahun 2017 s/d sekarang Pak

Suyanto mendapatkan proyek *painting outlet/non outlet, indoor dan outdoor* di PT Kalbe Farma Tbk.

2.2 Visi CV Anugerah Mandiri

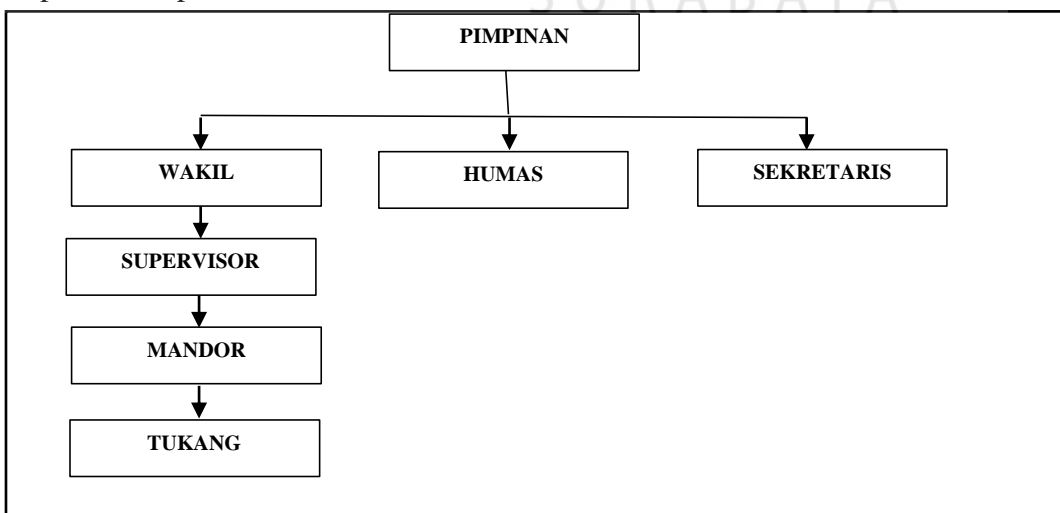
Menjadi perusahaan terkemuka, terpercaya dalam bidang pengecatan di Jawa Timur.

2.3.1 Misi CV Anugerah Mandiri

1. Menjalankan usaha dalam bidang jasa pengecatan dengan stabil, efektif, dan efisien.
2. Menyediakan jasa yang berdaya saing dan memenuhi harapan pelanggan.
3. Tumbuh dan berkembang bersama mitra kerja secara sehat dan berkesinambungan.
4. Mengembangkan kompetensi dan kesejahteraan pegawai.

2.4 Struktur Organisasi CV Anugerah Mandiri

Berikut ini adalah struktur organisasi dari CV Anugerah Mandiri yang dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV Anugerah Mandiri

2.4 Job Description

A. PIMPINAN

1. Mampu memastikan tercapainya visi, misi, dan tujuan perusahaan
2. Melakukan *controlling* terhadap kinerja karyawan
3. Mengorganisir kegiatan perusahaan dan kinerja karyawan
4. Melakukan perencanaan baik jangka pendek maupun jangka panjang kegiatan perusahaan
5. Menjalankan implementasi perencanaan perusahaan dengan baik.

B. WAKIL

1. Mengkoordinasi pengurus yang lain dalam menjalankan tugasnya
2. Membantu pimpinan dalam menjalankan tugasnya
3. Memotivasi pengurus yang lain agar dapat meningkatkan kinerjanya.

C. HUMAS

1. Menerima dan melayani *client* perusahaan
2. Melayani setiap permasalahan sosial seperti penanganan mogok kerja karyawan, pembatalan kontrak dari *client*
3. Menerima setiap saran dari *client* untuk ditindak lanjuti kepada pimpinan perusahaan
4. Menyampaikan surat menyurat yang masuk dari masyarakat atau perusahaan lain untuk segera ditindak lanjuti oleh pimpinan perusahaan serta menyampaikan balasan atas surat tersebut
5. Melakukan inovasi pemasaran perusahaan secara konsisten
6. Memastikan terjaganya citra merek perusahaan

7. Memastikan meningkatnya penjualan perusahaan.

D. SEKRETARIS

1. Sumber informasi bagi pimpinan dalam merencanakan kegiatan perusahaan
2. Perantara bagi pihak yang mempunyai kegiatan tertentu dengan pimpinan perusahaan
3. Sebagai mediator pimpinan perusahaan dengan bawahan
4. Bertanggung jawab atas semua kinerja karyawan
5. Melakukan rekrutmen dan penempatan secara efektif untuk mengisi kebutuhan perusahaan
6. Memberikan ide alternatif kepada pimpinan terkait kegiatan perusahaan.
7. Sebagai pemegang informasi penting pimpinan yang berkaitan dengan perusahaan.

E. SUPERVISOR

1. Mengatur kinerja bawahannya
2. Memotivasi bawahannya agar dapat meningkatkan kinerjanya dengan baik
3. Membuatkan jadwal kegiatan bawahannya
4. Melaksanakan *briefing* dengan bawahannya
5. Menentukan kinerja bawahannya
6. Menegakkan peraturan perusahaan agar dapat menciptakan kedisiplinan kerja
7. Mengontrol dan mengevaluasi hasil kinerja bawahannya.

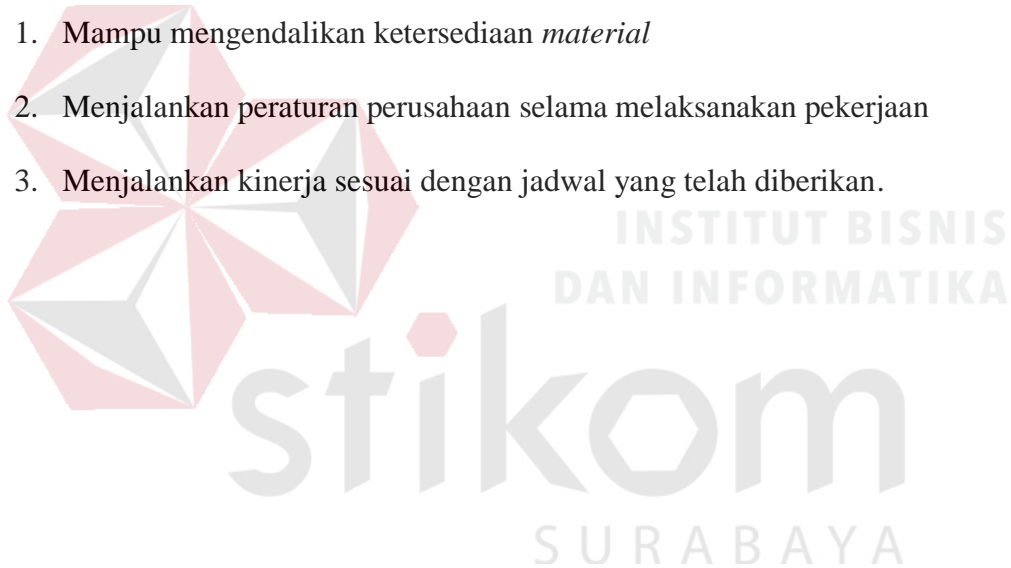
F. MANDOR

1. Memberikan pengarahan kepada bawahan dalam melaksanakan pekerjaan

2. Bekerjasama dengan supervisor terkait kegiatan perusahaan
3. Membantu bawahan di lapangan dalam mengendalikan kegiatan-kegiatan kontraktor
4. Memberikan pengarahan kepada bawahan di lapangan dalam memecahkan masalah yang timbul baik terkait pelaksanaan kegiatan maupun permasalahan kontrak
5. Mengendalikan semua yang terlibat dalam pekerjaan, termasuk *material*

G. TUKANG

1. Mampu mengendalikan ketersediaan *material*
2. Menjalankan peraturan perusahaan selama melaksanakan pekerjaan
3. Menjalankan kinerja sesuai dengan jadwal yang telah diberikan.



BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam membangun aplikasi ini, terdapat teori-teori ilmu terkait yang digunakan untuk membantu penelitian serta menyelesaikan permasalahan yang ada dan berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Tujuannya adalah agar aplikasi ini memiliki pijakan pustaka yang dapat dipertanggung jawabkan.

3.1 Website

Menurut Enterprise (2017), *Website* memiliki peran vital dalam media penyampaian informasi. Karena perannya tersebut, banyak ahli, organisasi, maupun pengamat teknologi memberi definisi terhadap keberadaan sebuah *website*. misalnya memberikan pengertian mengenai website sebagai berikut: Merupakan suatu koleksi dokumen *HTML* pribadi atau perusahaan yang memuat informasi dalam *Web Server* (sistem komputer di suatu organisasi, yang berfungsi sebagai *server* (suatu unit komputer yang berfungsi untuk menyimpan informasi dan untuk mengelola jaringan komputer) untuk fasilitas *World Wide Web* atau Web, dan dapat diakses oleh seluruh pemakai Internet).

Dari pendapat para ahli dan organisasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan suatu koleksi dokumen *HTML* yang memiliki topik saling terkait (terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya) yang tersimpan dalam *web server* dan dapat dilihat atau diakses oleh pengguna internet dari seluruh penjuru dunia.

3.2 SDLC (*System Development Life Cycle*)

Menurut Mulyani (2016), SDLC adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang *system analyst* untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements*, *validation*, *training* dan pemilik sistem.

SDLC identic dengan dengan Teknik pengembangan *system waterfall* karena tahapannya menurun dari atas kebawah. Berikut tahapan dari SDLC:

- a) *Planning*
- b) *Analysis*
- c) *Design*
- d) *Implementation*
- e) *Use*

Namun seiring dari perkembangan dunia teknologi dan pemikiran manusia, kelima tahap pengembangan ini banyak mengalami pengembangan. Kita tidak perlu terpaku pada langkah dan prioritas tahap pengembangan. Jika kita perhatikan dan telaah lebih dalam, banyak pandangan yang berbeda dalam tahap pengembangan sistem, seperti misalnya penambahan tahapan atau pemecahan tahapan. Namun semua itu tergantung pada kondisi dan kebutuhan anda.

- a) *Initiation / Planning*, merupakan tahapan dimana sistem digambarkan secara global beserta tujuan yang akan direncanakan terhadap sistem yang akan dikembangkan.
- b) *Analysis*, pada tahap ini analis mencoba untuk menguraikan permasalahan sistem dan menggambarkannya kedalam beberapa diagram untuk

menggambarkan situasi yang sedang berjalan, kemudian pada tahap ini juga analisis mencoba mendesain sebuah solusi yang akan diberikan.

- c) *Design*, pada tahap ini solusi-solusi yang sudah digambarkan secara global pada tahap analisis diuraikan secara detail baik dalam bentuk diagram, *layout*, dan dokumentasi-dokumentasi yang dibutuhkan
- d) *Coding*, pada tahap ini sistem mulai dibangun atau dikembangkan. Tahap ini identik dengan pembuatan program aplikasi untuk mendukung sistem.
- e) *Testing*, pada tahap ini sistem yang sudah dibangun atau dikembangkan dicoba oleh tim *tester* ataupun *user*

haruslah menanjak, dan bahkan pelamar-pelamar yang gagal haruslah mempunyai kesan-kesan positif terhadap perusahaan.

3.3 Aplikasi

Pengertian Aplikasi menurut Nurcahyono (2012). Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan untuk dieksekusi oleh komputer. Program merupakan *instruction set* yang akan dijalankan oleh pengguna, yaitu berupa *software*. Program inilah yang mengendalikan semua aktifitas yang ada pada pemroses. Isi dari program sebenarnya konstruksi logika yang dibuat oleh manusia dan diterjemahkan kedalam Bahasa mesin sesuai dengan format yang ada pada *instruction set*.

3.4 Sistem Pengambilan Keputusan

Menurut Agustia (2018). Karakteristik sistem pendukung keputusan sebagai berikut :

1. Sistem Pendukung Keputusan dirancang untuk membantu pengambil keputusan dalam memecahkan masalah yang sifatnya semi terstruktur ataupun tidak terstruktur dengan menambahkan kebijaksanaan manusia dan informasi komputerisasi.
2. Dalam proses pengolahannya, sistem pendukung keputusan mengkombinasikan penggunaan model-model analisis dengan teknik pemasukan data konvensional serta fungsi-fungsi pencari/interogasi informasi.
3. Sistem Pendukung Keputusan, dirancang sedemikian rupa sehingga dapat digunakan/dioperasikan dengan mudah.
4. Sistem Pendukung Keputusan dirancang dengan menekankan pada aspek fleksibilitas serta kemampuan adaptasi yang tinggi.

3.5 Metode AHP (Analytical Hierarchy Process)

Menurut (Romadon, n.d.). *Analytic Hierarchy Process (AHP)* adalah pengambilan keputusan multikriteria dengan dukungan metodologi yang telah diakui dan diterima sebagai prioritas yang secara teori dapat memberikan jawaban yang berbeda dalam masalah pengambilan keputusan serta memberikan peringkat pada alternatif solusinya.

3.6 Database

Menurut Sukanto (2014) Sebuah kumpulan data yang berkaitan secara logis serta merupakan penjelasan dari data tersebut yang dibuat dengan tujuan agar menemukan data yang dibutuhkan oleh suatu perusahaan dan organisasi.

Basis data juga dapat diartikan sebagai kumpulan data yang saling terintegrasi karena basis data dibuat untuk digunakan oleh banyak pengguna, memegang data operasional dan juga penjelasan tentang data tersebut, dan menghindari duplikasi data.

Sebuah kumpulan elemen data yang terintegrasi serta berhubungan secara logika. Basis data menggabungkan berbagai catatan yang tadinya disimpan dalam file yang terpisah ke dalam suatu elemen data. Pendapat Connolly & Begg (2010, p65), basis data merupakan suatu kumpulan data yang saling berelasi secara logika serta dirancang untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan oleh organisasi.

3.7 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Shalahudin (2014) Data Flow Diagram atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (input) dan keluaran (output). DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek.”

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini membahas tentang hasil pengerjaan sistem serta metode penelitian terhadap Sistem Pengambilan Keputusan Berbasis Web Pada CV Anugrah Mandiri.

4.1 Perencanaan

Tahapan awal yang harus dimiliki dalam merancang sebuah sistem adalah *planning*. Fase ini merupakan tahapan analisa awal dimana mencari data, analisa kelayakan, dan melakukan proses pertemuan dengan pengguna.

4.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penjelasan langsung tentang proses dan informasi yang berhubungan dengan perangkat lunak yang akan dibuat

Table 4. 1 Wawancara Perusahaan

No	Wawancara	Narasumber
1.	CV Anugrah Mandiri perusahaan apa?	CV Anugrah Mandiri ialah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pengecatan, yang dimana pelanggan dari perusahaan hingga perumahan. Biasanya pelanggan meminta jasa pengecatan dari logo, promosi, perbotan, dan bangunan
2.	Bagaimana sejarah singkat berdirinya perusahaan CV Anugrah Mandiri ?	Pada 1990 Bapak Suyanto bekerja bersama temannya hingga Bapak Suyanto ingin membuat bisnis jasa pengecatan lalu beliau menjalani bertahap hingga sekarang telah mempunyai banyak mitra kerja dimana – mana
4.	Bagaimana struktur organisasi di perusahaan CV Anugrah Mandiri?	Pimpinan membawahi 3 bagian yaitu wakil, humas, dan sekretaris lalu wakil membawahi supervisor lalu supervisor

		membawahi mandor lalu mandor membawahi tukang
5.	Apakah sejauh ini sudah cukup efektif dalam melakukan penilaian kinerja	Semua prose penilaian kinerja data masih menggunakan manual dalam penilaian karyawan. Serta sering terjadinya kehilangan data atau terselip. Pada saat membuka lowongan pekerjaan CV Anugerah Mandiri telah mengalami kesulitan untuk menyebarkan informasinya yang lingkupnya luas, biasanya promosi bekerja pada perusahaannya dari mulut ke mulut.

4.2 Analisis

Fase ini merupakan sebuah aktivitas investigasi terhadap sistem yang akan dibangun dan membuat analisa kebutuhan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan

4.2.1 Kebutuhan Fungsional

Analisis Kebutuhan Fungsional dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Table 4. 2 Analisis Kebutuhan Fungsional

No	Pengguna	Fungsi
1.	Direktur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat melihat profil perusahaan 2. Dapat melihat data Pegawai 3. Dapat melihat kontak perusahaan 4. Dapat melihat data Rekomendasi Pegawai 5. Dapat melihat data Nilai Pegawai 6. Dapat melihat hasil Rekomendasi

2.	Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat form login untuk paneladmin 2. Dapat merubah Data Pegawai 3. Dapat mencetak data pelamar 4. Dapat Membuat Data Rekomendasi 5. Dapat Membuat Data Nilai 6. Dapat merubah Data Nilai
----	-------	---

4.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Berikut adalah kebutuhan-kebutuhan non-Fungsional yang nantinya ada di dalam aplikasi yang dibagi kedalam beberapa kategori, diantaranya:

1. *Usability*

Aplikasi Penilaian Kinerja karyawan mempermudah pengguna dalam mengakses dan menggunakan perangkat lunak. Misalnya dalam hal tampilan halaman, tampilan *menu*, *input data*, dan lain-lain.

2. *Reliability*

Aplikasi Penilaian Kinerja karyawan memiliki kehandalan sistem atau perangkat lunak. Misalnya dalam hal tidak ada terjadi nya *error* ketika memasukkan data..

3. *Ergonomy*

End User harus selalu memperoleh kenyamanan saat penggunaan aplikasi. Mulai dari sisi pemilihan tema dan warna yang akan digunakan harus bisa memberikan kenyamanan *End User*. Ukuran *Font* yang digunakan harus sesuai dengan *content* yang ada. Selain itu *End User* harus bisa mengakses aplikasi dengan mudah tanpa adanya gangguan koneksi terputus dengan *server*.

4. *Portability*

Aplikasi Penilaian Kinerja ini harus bisa diakses di berbagai macam *device* yang memiliki Sistem Operasi *Web*.

5. *Memory*

Aplikasi Penilaian Kinerja ini harus bisa meminimalkan penggunaan memori baik itu berupa struktur *Code* maupun *content* yang tersimpan agar *database* yang ada di *server* tidak terlalu banyak menyimpan *file* yang tidak diperlukan.

6. *Response Time*

Aplikasi Penilaian Kinerja karyawan ini harus bisa langsung merespon perintah dari *End User* dengan estimasi waktu seper sekian detik mulai dari *user* melakukan perintah.

7. *Safety*

Keamanan *End User* harus bisa dijamin dalam penggunaan aplikasi. Mulai dari keamanan data pribadi, hak akses, serta keamanan password sampai perubahan *password* dan data harus di lakukan oleh *User* yang memiliki wewenang.

4.2.3 Kebutuhan Sistem

Adapun kebutuhan sistem yang akan digunakan antara lain:

a. *Hardware*

1. Kebutuhan Prosesor minimal Intel Dual Core; 1.6GHz
2. Kebutuhan VGA minimal 512 MB
3. Kebutuhan RAM minimal 2 GB
4. Kebutuhan *Harddisk* minimal 120 GB

5. *Mouse & Keyboard*

b. *Software:*

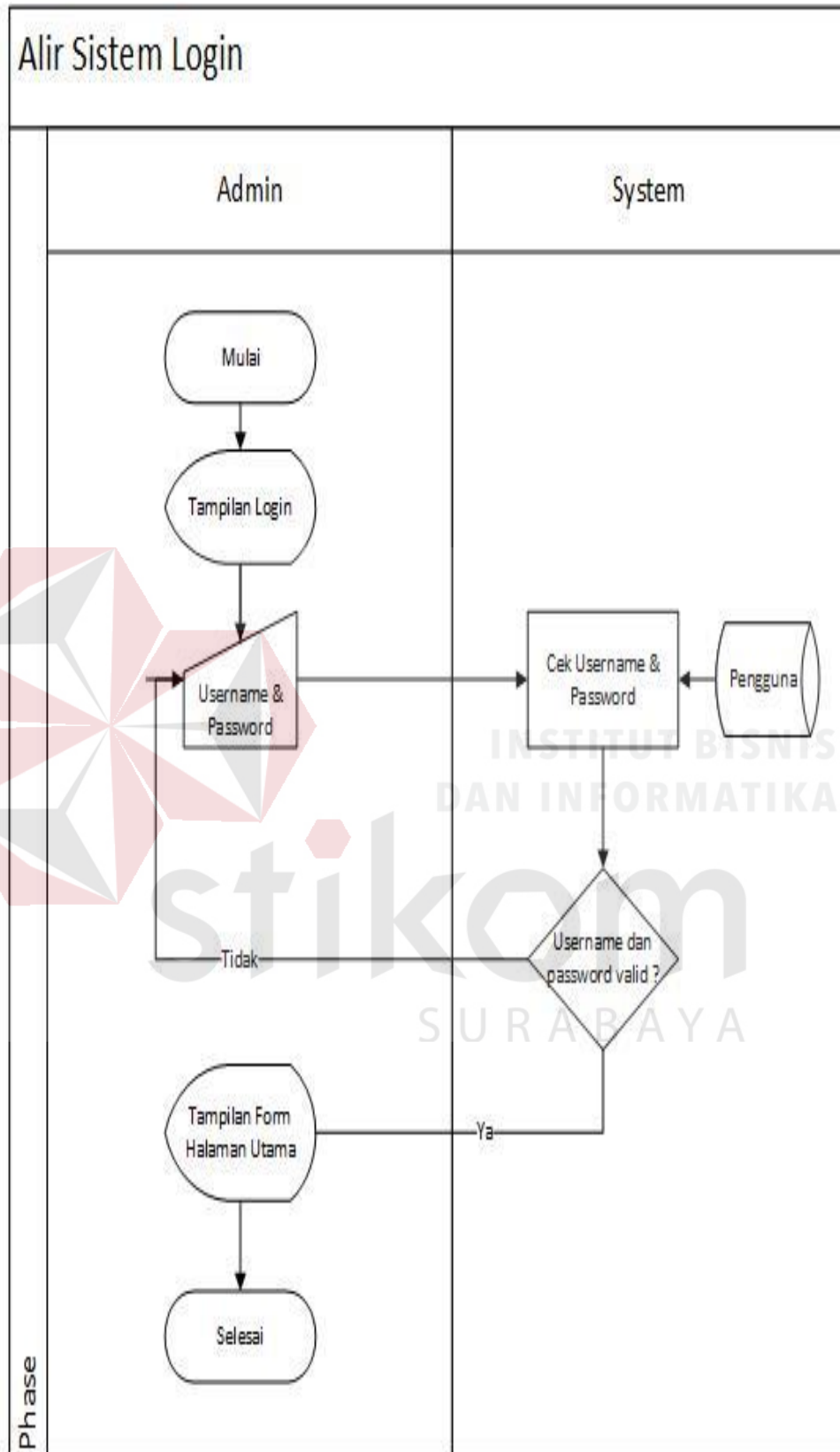
1. Minimal Windows 7
2. Mozilla Firefox dan Google Chrome
3. *Notepad++*
4. *XAMPP*

4.3 **Desain**

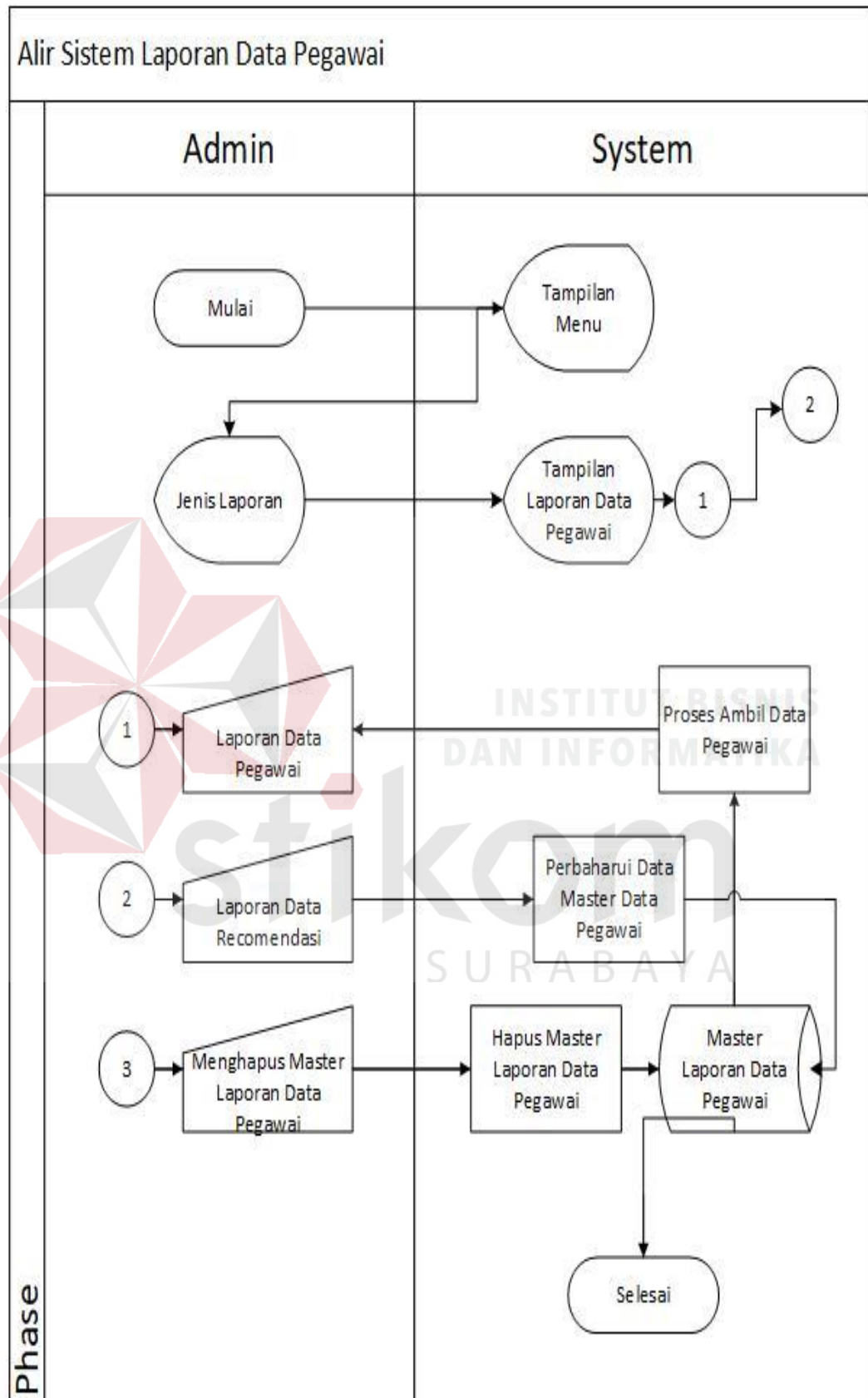
Setelah melakukan identifikasi masalah, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan perancangan sistem untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan aplikasi yang nantinya akan diterapkan pada aplikasi yang akan dibangun.

4.3.1 *System Flowchart*

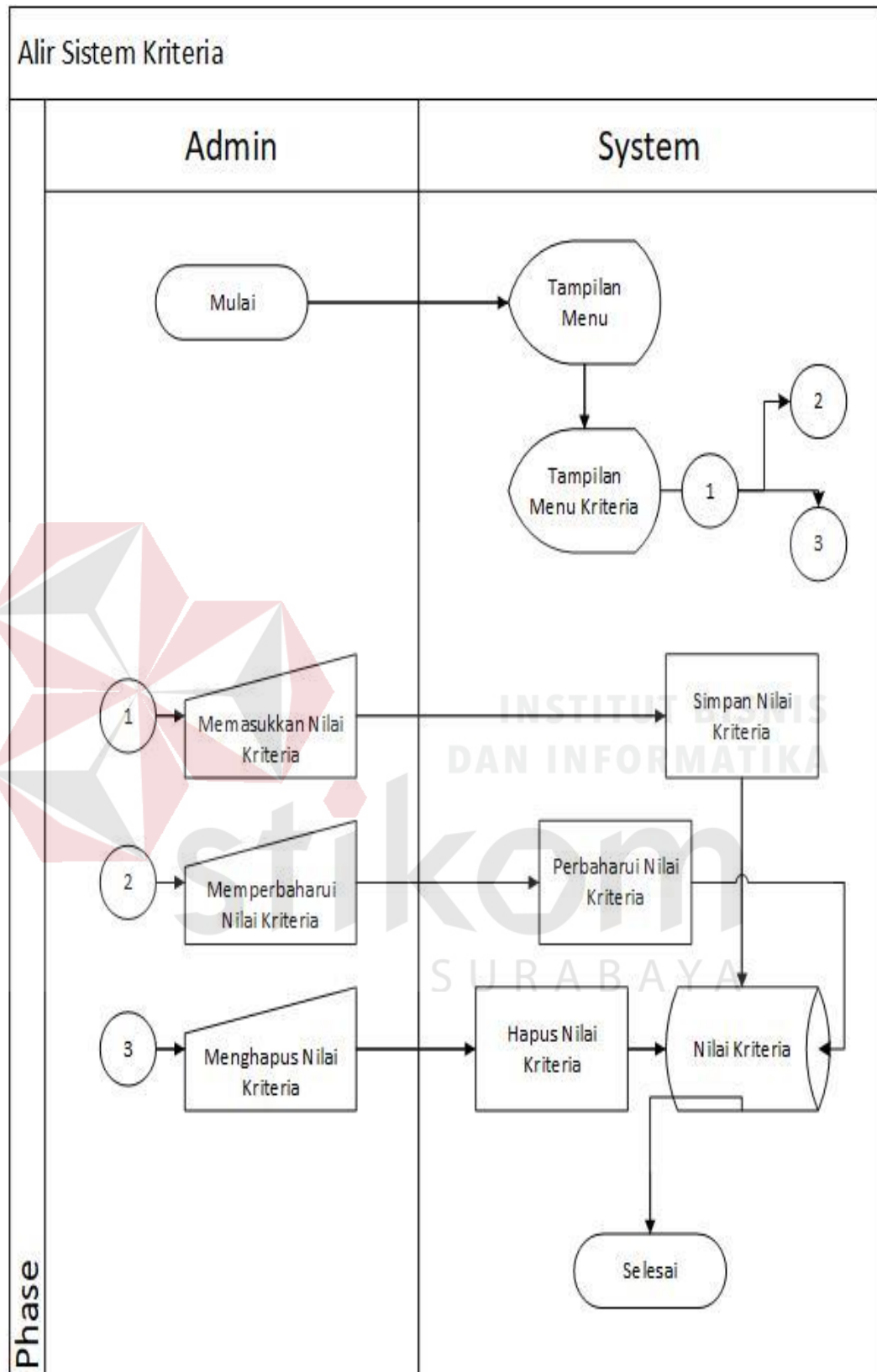
System Flowchart merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan. Berikut merupakan gambar *System Flowchart* dari aplikasi Penilaian kinerja karyawan pada CV. Anugerah Mandiri

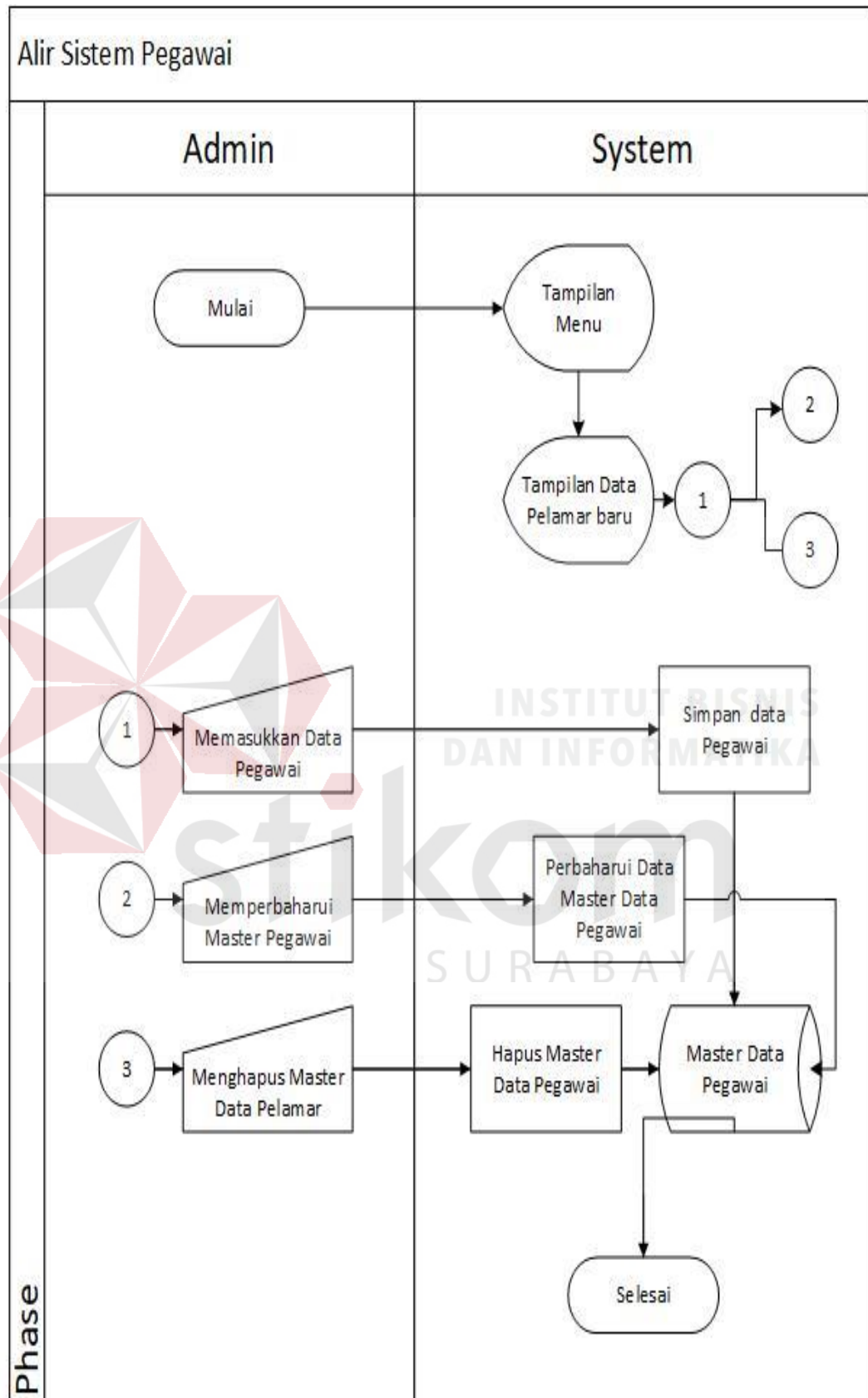


Gambar 4. 1 System flowchart (Login)



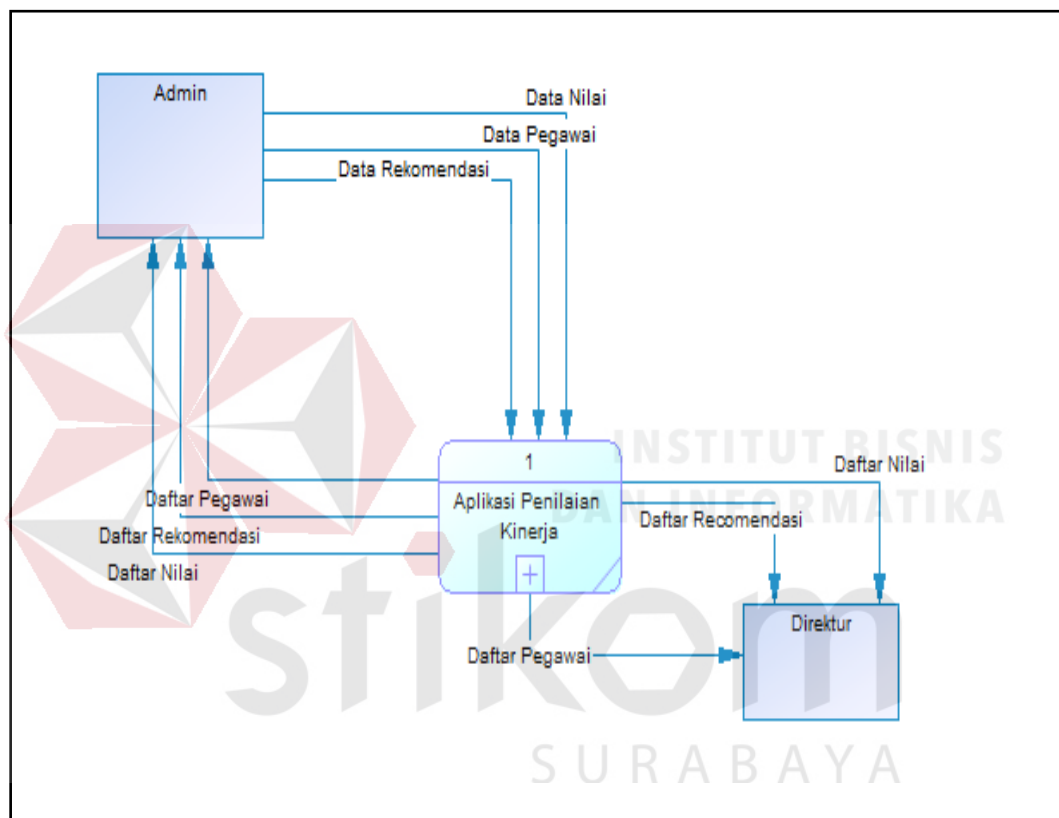
Gambar 4. 2 System flowchart (Laporan Data Pegawai)

Gambar 4. 3 *System flowchart* (Sistem kriteria)

Gambar 4. 4 *System flowchart* (Sistem Pegawai)

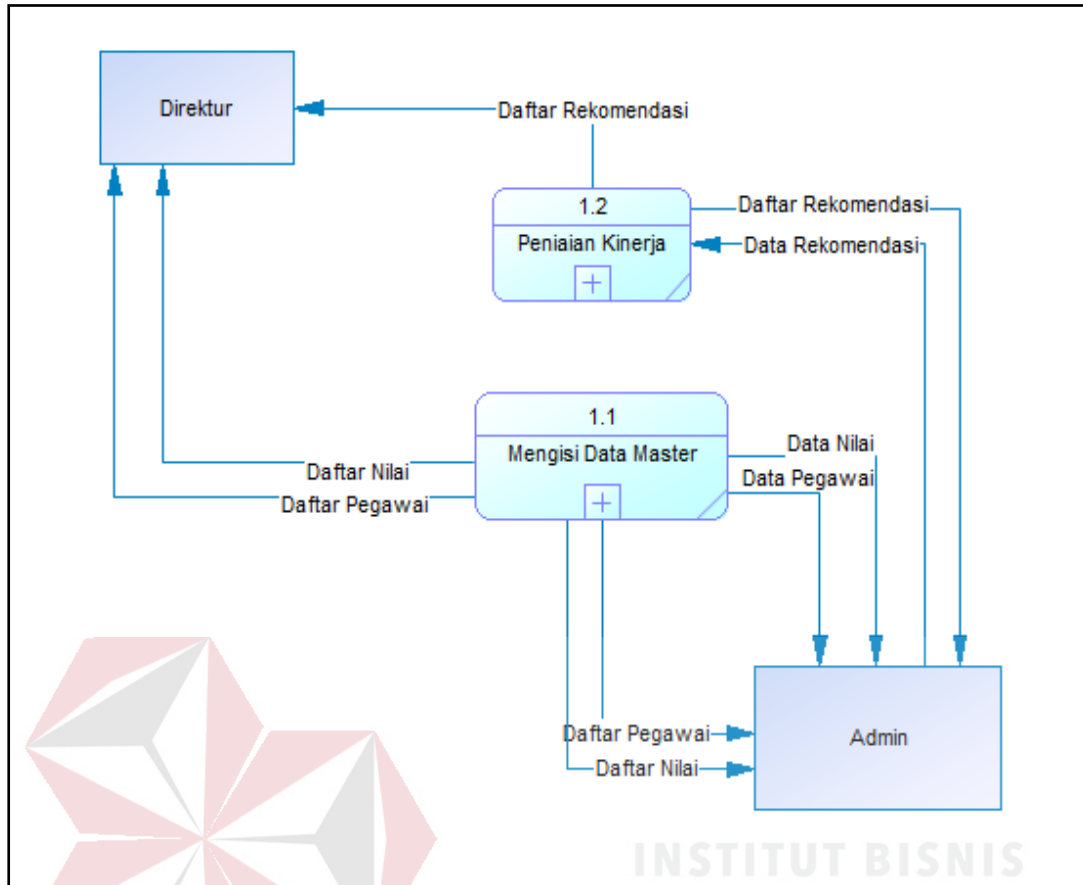
4.3.2 Context Diagram Dan Data Flow Diagram

Context diagram dan Data Flow Diagram menggambarkan tentang hubungan antara entitas-entitas yang terlibat dalam sistem serta aliran data yang berjalan di dalam aplikasi. Gambar 4.5 merupakan gambar *context diagram* dan gambar 4.6 hingga gambar 4.8 merupakan *data flow diagram* dari aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai pada CV Anugerah Mandiri.

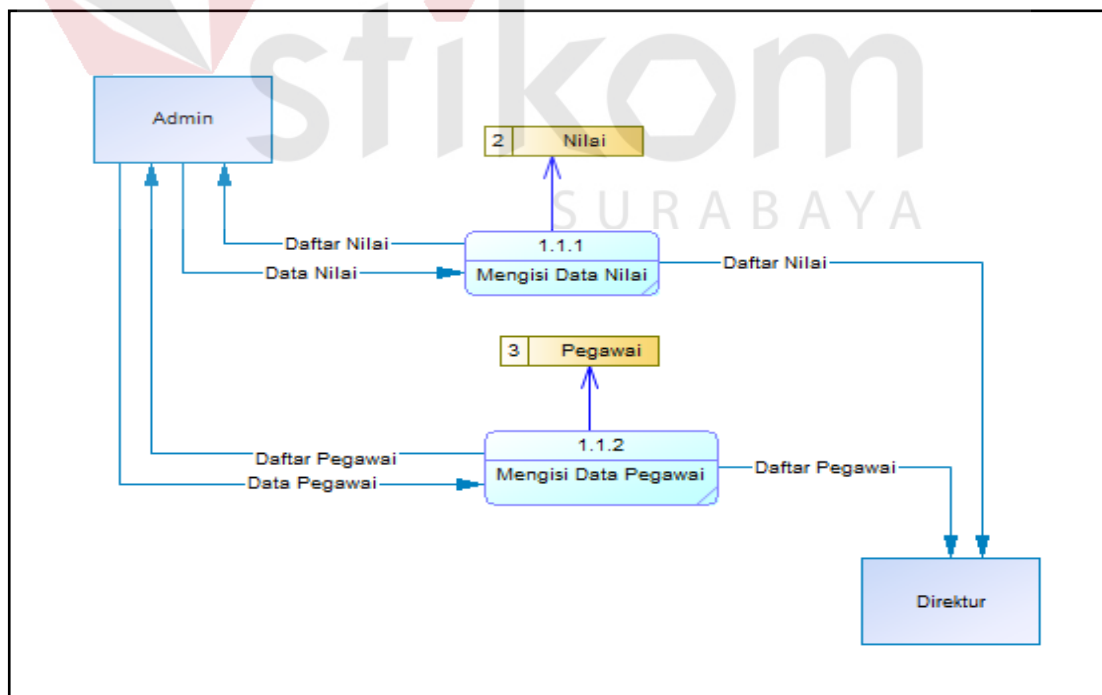


Gambar 4. 5 Context Diagram

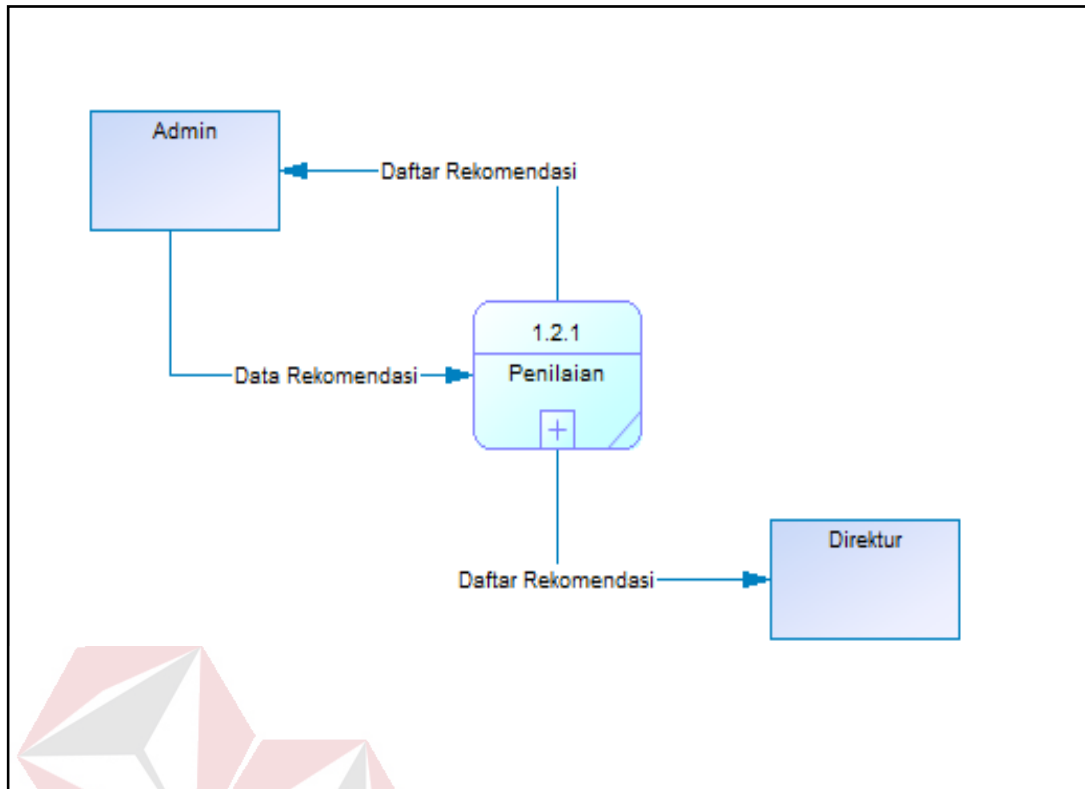
Pada *context diagram* Penilaian Kinerja pegawai memiliki satu proses utama yaitu aplikasi *recruitment* karyawan, terdapat 2 entitas *external* yaitu admin, dan pelamar.



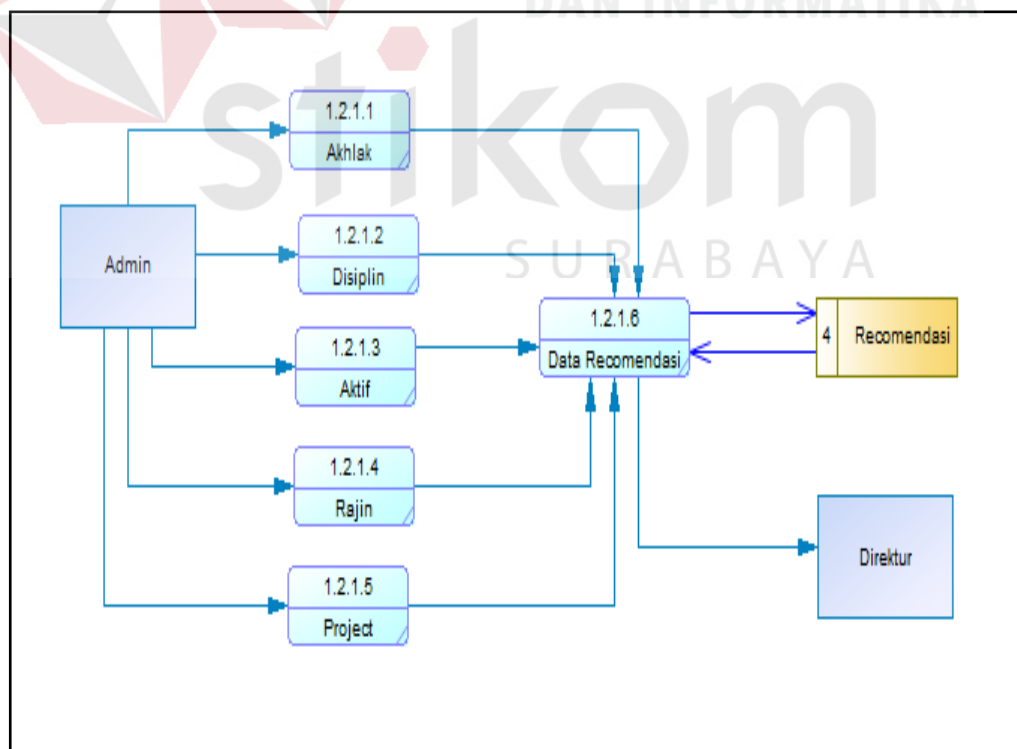
Gambar 4. 6 Data flow diagram level 0



Gambar 4. 7 Data flow diagram level 1 (Mengisi data master)



Gambar 4. 8 Data flow diagram level 1(Penilaian)



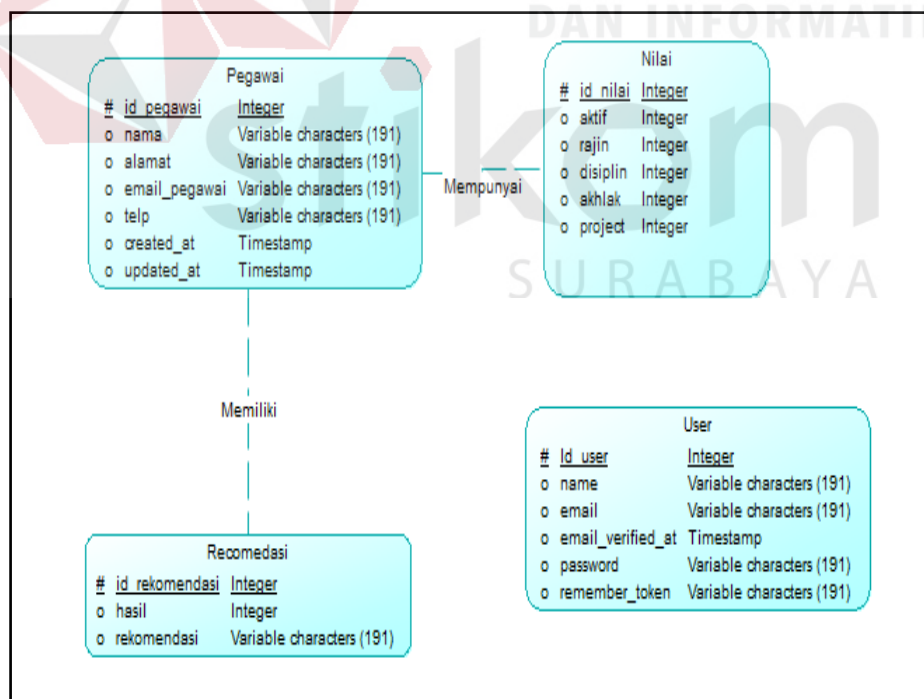
Gambar 4. 9 Data flow diagram level 2 (Penilaian)

4.3.3 Perancangan Database

Sistem *database* merupakan bagian terpenting pada sistem informasi, karena diperlukan untuk mengelolah sumber informasi pada perusahaan. Untuk mengelolah sumber informasi tersebut hal yang perlu dilakukan yaitu, merancang suatu sistem *database* agar informasi yang terdapat pada perusahaan dapat digunakan secara maksimal.

4.3.4 Conceptual Data Model

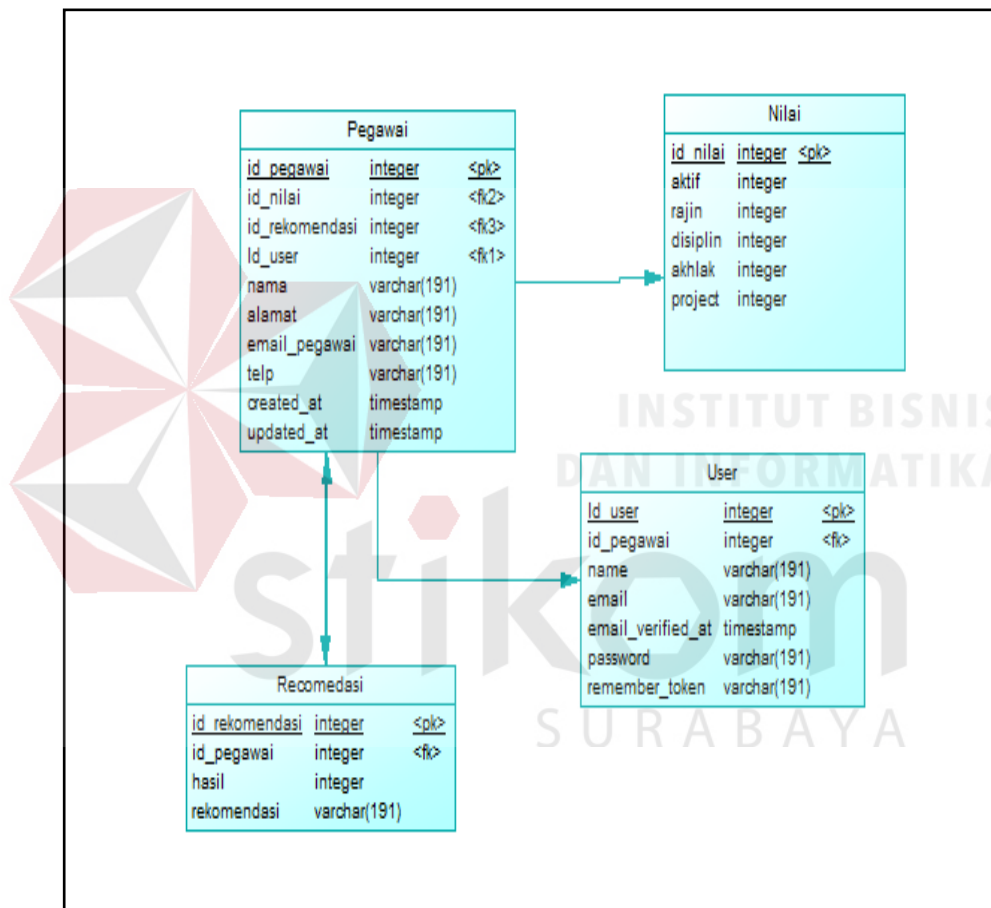
Conceptual Data Model pada aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai ini memberikan gambaran konsep tentang relasi antara tabel yang satu dengan yang lain. Setiap tabel memiliki relasi dengan tabel lainnya. Berikut ini merupakan table table yang terdapat dalam *Conceptual Data Mode*



Gambar 4. 10 *Conceptual Data Model*

4.3.5 Physical Data Model

PDM (*Physical Data Model*) adalah model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik beserta tipe datanya.. Berikut PDM dari *website* Penilaian Kinerja pegawai CV. Anugrah Mandiri.



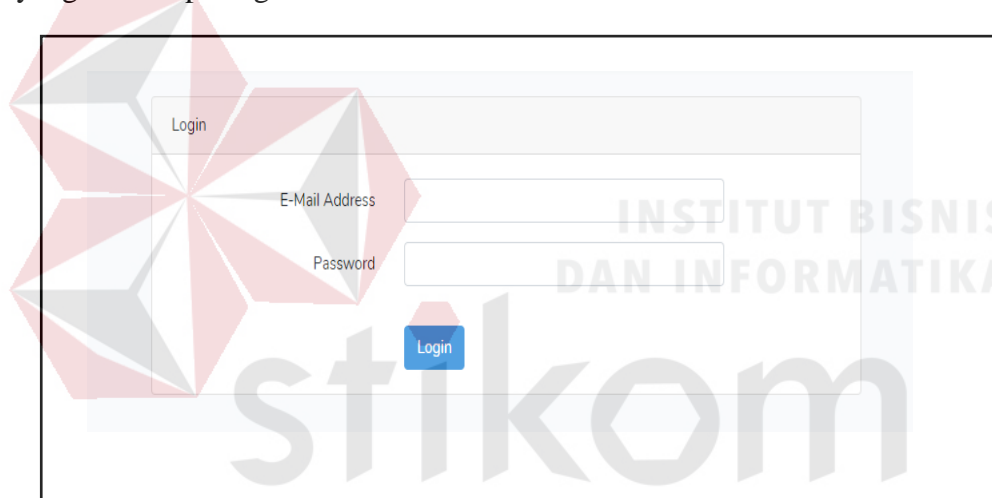
Gambar 4. 11 *Physical Data Model*

4.4 Implementasi

Pada bagian ini akan dilakukan pengujian terhadap fungsi-fungsi yang ada di dalam aplikasi Penilaian kinerja pegawai pada CV Anugrah Mandiri.

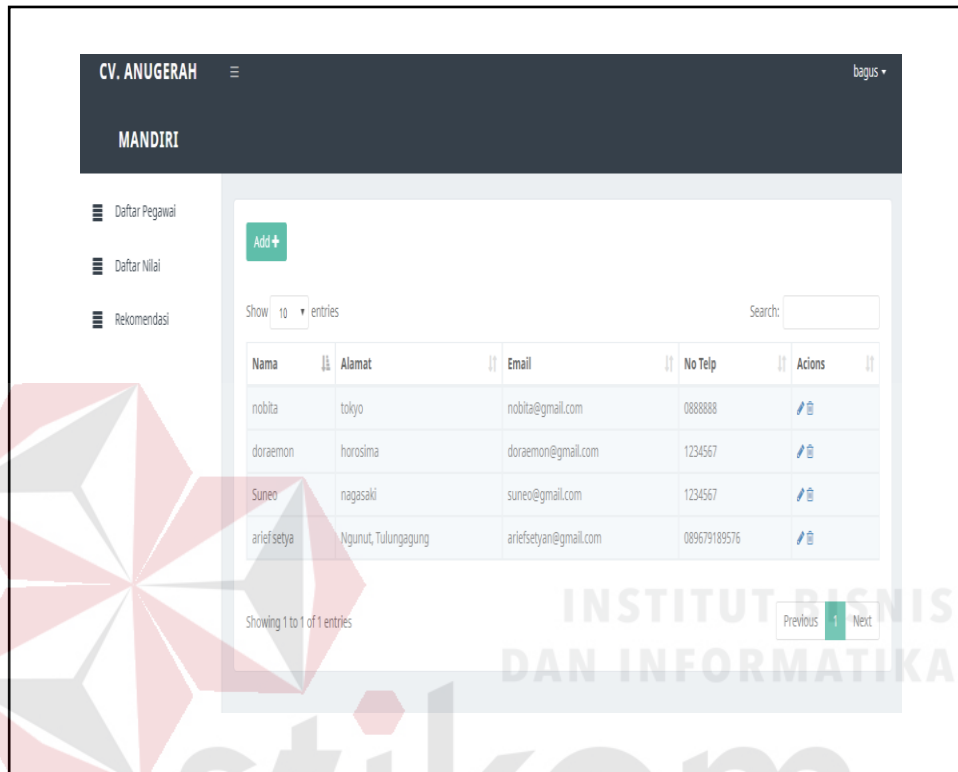
4.4.1 Implementasi Web Penilaian Kinerja

Halaman admin aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai merupakan sebuah halaman yang digunakan untuk mengelolah data dari pelamar dan lowongan CV Anugerah Mandiri yang akan diproses. Untuk dapat mengakses aplikasi, hanya pihak yang berwenang yakni sekretaris yang sebagai admin di aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai yang memiliki tanggung jawab tentang Penilaian Kinerja terhadap CV Anugerah Mandiri. Admin akan mengunjungi halaman *login*. Berikut tampilan halaman *login* pada aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai seperti yang terlihat pada gambar 4.12



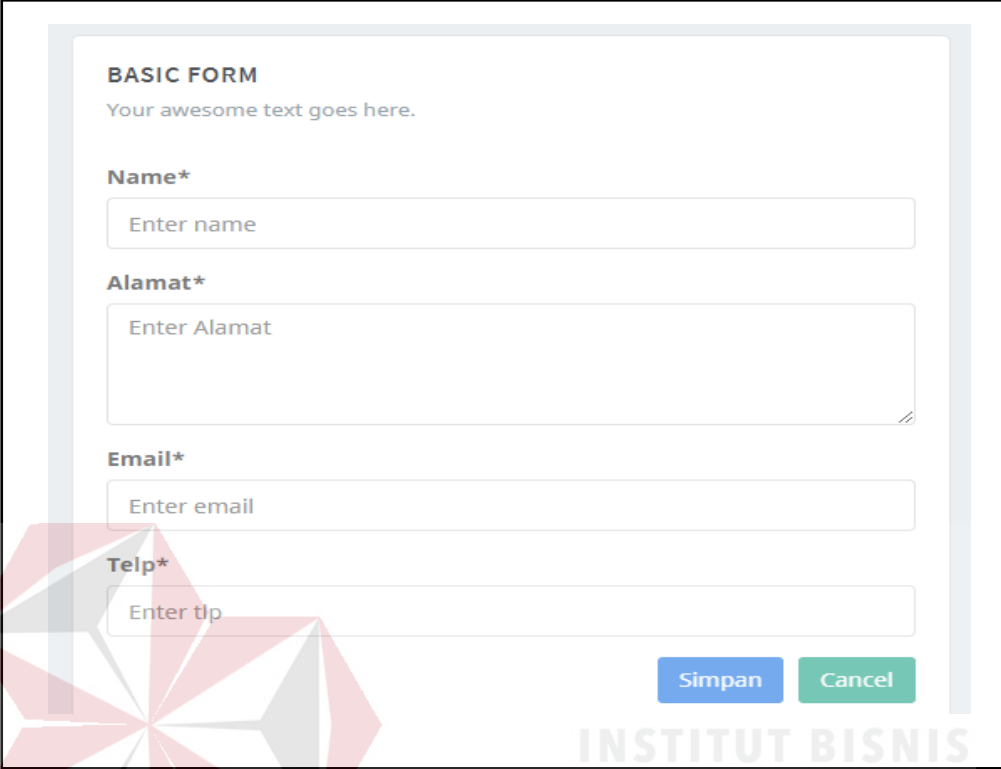
Gambar 4. 12 Halaman *login*

Jika admin memasukan *username* dan *password* dengan benar maka admin akan memasuki Halaman Pegawai pada aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai, maka admin akan diarahkan ke halaman Pegawai seperti yang terlihat pada gambar 4.13



Gambar 4. 13 Halaman *Pegawai*

Jika admin sudah memasuki halaman input pegawai lalu ingin menambahkan data lowongan, maka admin klik pada button yang bertulis tambah yang berada di atas tabel. Apabila admin sudah klik maka admin akan mengunjungi halaman tambah Pegawai seperti yang terlihat pada gambar 4.14.



BASIC FORM
Your awesome text goes here.

Name*
Enter name

Alamat*
Enter Alamat

Email*
Enter email

Telp*
Enter tlp

Simpan Cancel

Gambar 4. 14 Halaman *Input Pegawai*

Jika admin sudah memasuki Halaman pegawai aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai lalu ingin mengelolah data Pegawai, maka admin klik pada tombol *edit* yang tersedia pada navbar pada sebelah kanan. Apabila admin sudah klik maka admin akan mengunjungi halaman pegawai seperti yang terlihat pada gambar 4.15.

Name
nobita

Alamat*
tokyo

Email*
nobita@gmail.com

Telp*
0888888

Simpan Cancel

Gambar 4. 15 Halaman *Edit* data Pegawai

Jika admin sudah Login ingin melihat data nilai, maka admin harus kembali pada tabel nilai lalu klik pada *Menu* daftar. Apabila admin sudah klik maka admin akan mengunjungi halaman nilai seperti yang terlihat pada gambar 4.16.

CV. ANUGERAH

MANDIRI









Daftar Pegawai

Daftar Nilai

Rekomendasi

Ubold / Tables / Datatable

Add +

Name	aktif	rajin	disiplin	akhlak	project	action
nobita	70	80	80	70	70	 
doraemon	50	90	70	70	70	 
Suneo	20	80	70	30	50	 
ariel setya	70	40	90	80	20	 

Gambar 4. 16 Halaman *Nilai*

Jika admin sudah memasuki halaman input Nilai lalu ingin menambahkan data lowongan, maka admin klik pada button yang bertulis tambah yang berada di atas tabel. Apabila admin sudah klik maka admin akan mengunjungi halaman tambah Nilai seperti yang terlihat pada gambar 4.17.



Nama*

Nothing selected

Aktif*

Enter aktif

Rajin*

Enter rajin

Disiplin*

Enter disiplin

Akhlak*

Enter akhlak

Project*

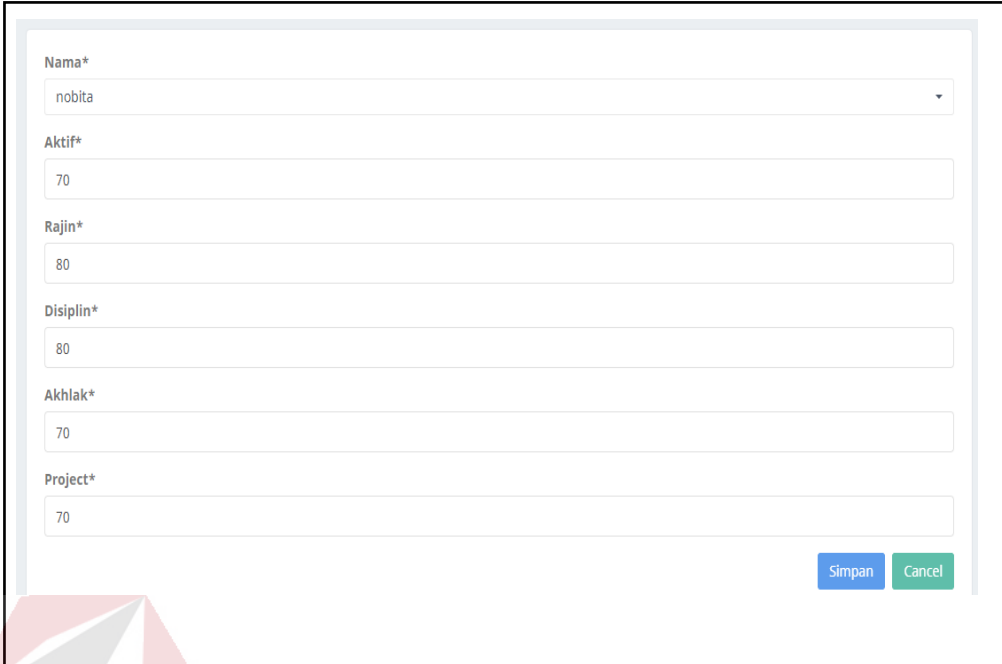
Enter Project

Simpan

Cancel

Gambar 4. 17 Halaman *input Nilai*

Jika admin sudah memasuki Halaman Nilai aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai lalu ingin mengelolah data Nilai, maka admin klik pada tombol edit yang tersedia pada navbar pada sebelah kanan. Apabila admin sudah klik maka admin akan mengunjungi halaman Nilai seperti yang terlihat pada gambar 4.18



Form Edit data Nilai:

Nama*: nobita

Aktif*: 70

Rajin*: 80

Disiplin*: 80

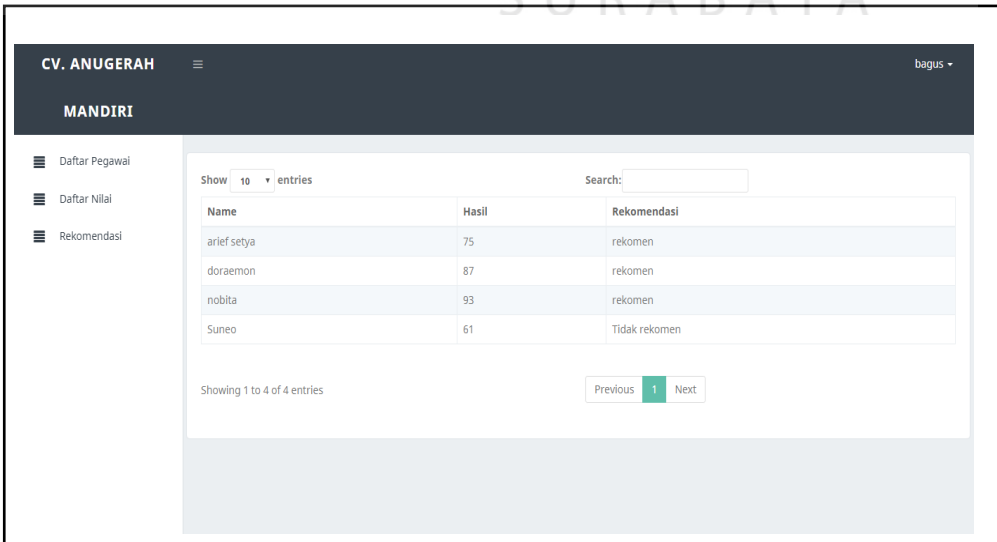
Akhlak*: 70

Project*: 70

Simpan Cancel

Gambar 4. 18 Halaman Edit data Nilai

Jika admin ingin melihat data Rekomendasi, maka admin harus memilih *Menu* Rekomendasi. Apabila admin sudah klik *Menu* Rekomendasi maka admin akan diarahkan mengunjungi halaman Rekomendasi seperti yang terlihat pada gambar 4.19.



CV. ANUGERAH

MANDIRI

Daftar Pegawai

Daftar Nilai

Rekomendasi

Show 10 entries

Search:

Name	Hasil	Rekomendasi
arief setya	75	rekomen
doraemon	87	rekomen
nobita	93	rekomen
Suneo	61	Tidak rekomen

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 4. 19 Rekomendasi

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari rancang bangun aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai berbasis web ini yaitu:

1. Aplikasi dapat membantu pengambilan keputusan dalam menilai pegawai pada CV Anugrah Mandiri
2. Aplikasi dapat menyajikan informasi yang dapat mempermudah bagian Direktur CV Anugrah Mandiri dalam menilai Kinerja Pegawai
3. Aplikasi menyajikan informasi Rekomendasi Pegawai yang dapat diakses oleh Direktur secara mudah dan cepat tanpa harus datang langsung ke perusahaan.

5.2 Saran

Berdasarkan penjelasan mengenai aplikasi yang telah dibuat, dapat disarankan beberapa hal yaitu penambahan fitur pada aplikasi yaitu absensi secara *online* dan juga fitur lupa *password* pegawai

DAFTAR PUSTAKA

- AGUSTIA, A. B. (2018). Retrieved from [www.academia.edu:
https://www.academia.edu/38018325/PERANCANGAN_SISTEM_PENDUKUNG_KEPUTUSAN](http://www.academia.edu/38018325/PERANCANGAN_SISTEM_PENDUKUNG_KEPUTUSAN)
- Enterprise, J. (2017). *Otodidak Desain dan Pemrograman Website*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ladjamudin, A. B. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Romadon, S. (n.d.). Retrieved from [www.scribd.com:
https://www.scribd.com/document/395710377/Ahp](http://www.scribd.com/document/395710377/Ahp)
- Shalahuddin. (2014). Retrieved from [eprints.polsri.ac.:
http://eprints.polsri.ac.id/2322/3/BAB%20II.pdf](http://eprints.polsri.ac.id/2322/3/BAB%20II.pdf)
- Simamora, H. (2013). *Jurnal Ilmiah Widya*, 40.
- Sukamto. (2014). Retrieved from [materibelajar.co.id:
https://materibelajar.co.id/pengertian-database/](http://materibelajar.co.id/pengertian-database/)
- Sutarman. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.